LAUFZETTEL: STATIONENLERNEN

Name: _____

Geh zu jeder Station. Wenn du fertig bist, mal den Stern aus und lass dir einen Stempel geben!

1



REGEL-PANTOMIME

☆

Stempel

2



NOTRUF-TELEFON

☆

Stempel

3



RUCKSACK PACKEN

☆

Stempel

4



TIERKINDER-DETEKTIVE

☆

Stempel

5



HELDEN-AMPEL

☆

Stempel

6



HELDEN-QUIZ

☆

Stempel

SO FAND ICH DIE STATIONEN:

Am meisten Spaß hatte ich bei Station ____ Am schwersten war Station ____ Das habe ich gelernt:

_____

STATION 1

REGEL-PANTOMIME

📋 EURE AUFGABE

Zieht eine Regelkarte. Ein Kind spielt die Regel ohne Worte vor, die anderen raten. Danach sagt ihr gemeinsam, warum die Regel wichtig ist.

🧰 MATERIAL

Poster 5 Heldenregeln, 5 Zettel mit den Regeln

⏱️ ZEIT

ca. 10 Minuten

🦸 HELDENTIPP

STOPP & GUCKEN: Erst stehen bleiben und schauen: Was ist passiert? Ist hier Gefahr für mich: Straße, Wasser, ein Hund?

STATION 2

📞 NOTRUF-TELEFON

📋 EURE AUFGABE

Ein Kind ist der Anrufer, eines die Leitstelle. Übt einen Notruf mit allen W-Fragen. Dann tauscht ihr. Wichtig: nur mit einem Spieltelefon üben!

🧰 MATERIAL

Notruf-Rollenspielkarten, Spieltelefon

⏱️ ZEIT

ca. 10 Minuten

🦸 HELDENTIPP

ABSTAND: Ein Tier in Not weiß nicht, dass du helfen willst. Angst macht bissig. Bleib weit genug weg.

STATION 3

🎒 RUCKSACK PACKEN

📋 EURE AUFGABE

Legt die Bildkarten auf den Tisch. Was kommt in den Helden-Rucksack, was bleibt zu Hause? Sortiert in zwei Haufen und erklärt einander, warum.

🧰 MATERIAL

Bildkarten: Dicke Handschuhe, Karton mit Luftlöchern, Handtuch oder Decke, Telefon von Mama oder Papa, Warnweste, Taschenlampe, Milch, Brot, Schokolade, Stock zum Anstupsen, Wasser zum Einflößen, Selfie-Stick für Tierfotos

⏱️ ZEIT

ca. 10 Minuten

🦸 HELDENTIPP

EIGENSCHUTZ: Nie auf die Straße, nie ins Wasser, nie mit bloßen Händen anfassen. Ein verletzter Held kann niemandem helfen.

STATION 4



TIERKINDER-DETEKTIVE

📋 EURE AUFGABE

Lest das Arbeitsblatt „Tierkinder“. Braucht das Tierkind Hilfe oder ist die Mama in der Nähe? Ordnet richtig zu.

🧰 MATERIAL

Arbeitsblatt Tierkinder

⏱️ ZEIT

ca. 10 Minuten

🦸 HELDENTIPP

HILFE HOLEN: Sag sofort einem Erwachsenen Bescheid. Der ruft den Tiernotruf, die Feuerwehr oder die Polizei. Du erklärst, was du gesehen hast.

STATION 5

HELDEN-AMPEL

📋 EURE AUFGABE

Zieht eine Ampelkarte und lest sie vor. Grün = richtig, Rot = falsch. Legt sie auf die passende Ampel-Seite. Am Ende vergleicht ihr mit der Lösung.

🧰 MATERIAL

24 Ampelkarten, Schilder Grün/Rot

⏱️ ZEIT

ca. 10 Minuten

🦸 HELDENTIPP

RUHE: Nicht laut sein, nicht ständig gucken. Kein Futter, keine Milch, kein Wasser ins Maul. Ruhe hilft am meisten.

STATION 6

❓ HELDEN-QUIZ

📋 EURE AUFGABE

Beantwortet die Quizfragen auf der Stationskarte. Kreuzt eure Antwort auf dem Laufzettel an. Wer weiß es zuerst?

❓ FRAGEN

1. Im hohen Gras liegt ein Rehkitz ganz allein. Was tust du?
   A) Leise weggehen, die Mama kommt wieder
   B) Es mitnehmen C) Es streicheln
2. Ein fremder Hund rennt auf dich zu. Was machst du?
   A) Stehen bleiben wie ein Baum
   B) Schnell wegrennen C) Laut schreien und winken
3. Ein Hund ist im Eis eingebrochen. Was ist richtig?
   A) Niemals aufs Eis! Ein Erwachsener ruft 112
   B) Schnell hinterherlaufen
   C) Vorsichtig ein Stück aufs Eis gehen
4. Was darf ein Igel trinken?
   A) Wasser B) Milch C) Kakao
5. Ein Mauersegler liegt am Boden. Was ist richtig?
   A) Erwachsene bringen ihn zu einer Pflegestelle
   B) Ihn hoch in die Luft werfen
   C) Ihn einfach liegen lassen

Achtung: Hier steht die richtige Antwort immer bei A. Für das Quiz die Reihenfolge beim Vorlesen mischen!